



Børns kultur - en æstetisk udfordring til børns institutioner

Juncker, Beth

Publication date:
2010

Document version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):

Juncker, B. (2010). *Børns kultur - en æstetisk udfordring til børns institutioner*. Paper præsenteret ved Børns Kultur - kultur for børn, Lund, Sverige.

Lund

Børns kultur – kultur for børn

12. 2. 2009

Beth Juncker

Danmarks Biblioteksskole

Børns kultur – en æstetisk udfordring til børns institutioner

Der er fokus på børn, kunst og kultur i hele Norden: skabende læring, kunsthøjskoler og kulturelle skoletasker i Norge, skapende skoler i Sverige, huskunstnerordninger i Danmark. Overalt står flere ministerier bag. Vi er tilsyneladende i fuld gang med at implementere artikel 31 i FNs

Konvention om børns rettigheder:

1. Partene anerkjenner barnets ret til hvile og fritid og til å delta i leg og fritidsaktiviteter som passer for barnets alder og til fritt å delta i kulturliv og kunstnerisk virksomhet
2. Partene skal respektere og fremme barnets rett til fullt ut å delta i det kulturelle og kunstneriske liv og skal oppmuntre til egnede og like muligheter.

Fritid, fritidsaktiviteter, fri ret til at tage del i kunstnerisk og kulturelt liv. Børn har ret til et fuldgyldigt kulturliv. Norden vil sikre det. Eller vil vi?

Skolebørn skal have tilbud om professionel kunst og kultur. De skal lære om og udvikle forståelse for kunst- og kulturudtryk. De kunstneriske og kulturelle tilbud skal bidrage til at realisere skolens læringsmål. Kunstnere, lærere og pædagoger skal samarbejde på tværs.

Er det nyt?

Nej!

Det har vi gjort i årevis. Teatre, orkestre, musikgrupper, forfattere har rejst landet rundt, spillet i institutionernes åbningstider, indtaget blå, grøn og rød stue, forvandlet den ene gymnastiksal efter den anden, så den kunne ligne et teater, en koncertsal, en foredragssal, et spille- eller dansested.

Der er blevet lavet kontrakter med krav om rum, mørklægning og muligheder fra kunstnerne, der er skabt forberedelses- og undervisningsmaterialer med krav fra lærere.

Har det gjort skade? Nej, da.

Har det revolutioneret skolen? Har det udviklet nye kreative undervisningsformer?

Nej!

Har det bidraget til børns kulturliv? Oplevelser i klasseregi har de helt sikkert fået. Kan det gøre det ud for et kulturliv?

Nej!

Hvad har det så bidraget til?

At kunstneriske oplevelser for børn er blevet offentligt usynlige. De opleves i institutionernes åbningstid, i skoletiden, ikke offentligt og ikke i fritiden. De kan ikke frit opsøges.

At kulturpolitik er blevet lænket til socialpolitik og uddannelsespolitik.

At kunstnere, pædagoger og lærere er blevet plantet i et vejkryds – hvem er form, hvem er indhold, hvem har magten, hvis kultur styrer? Kulturerne er nemlig ikke umiddelbart forenelige!

Kulturliv?

Hvad er egentlig et kulturliv? Hvilke kulturtyper består det af? Hvilke betingelser, udvikles de på?

Svaret på det bliver den røde tråd gennem dette lange og trange oplæg!

Lad os starte fra grunden. Der hvor alle kulturlivets kulturtyper har deres udspring. I leg.

Leg som en selvstændig sensitiv videns-, oplevelses- og erkendelsesform.

Hvorfor starte i leg?

Fordi vi i Norden ikke længere er fiskeri – og landbrugssamfund, fordi vi i Norden ikke længere er industrisamfund. Vi lever i videns- og oplevelsessamfund, vi skal leve af vores evner til at kreere, designe, håndtere og udvikle viden, know-how og oplevelse. Vi skal udvikle ny

arbejdskraft, der kan løfte kreative, innovative og samarbejdende kompetencer. Det udfordrer!

I 2002 kom den danske rapport ”Magiske øjeblikke”. Den var resultatet af en evaluering af Dansk Amatør Teater Samvirke – DATS. DATS havde problemer. Det var en gammel forening med en traditionsbelagt foreningsorganisation. Den havde svært ved at tiltrække og fastholde unge. Hvorfor? spurgte den. Rapporten, udarbejdet af Center for kulturpolitiske studier på Danmarks Biblioteksskole, gav en række bud. De var bl.a. bygget på kvalitative interview med 9 unge mennesker på mellem 20 og 30 år, der alle var optaget af musiske aktiviteter. Rapporten opsamlede indsigterne fra disse interview sådan.

”Hvad enten de spiller teater, musik, eller laver film, bruger de kunsten som et refleksiivt laboratorium, hvor de på en gang kan se sig selv og blive set udefra gennem historiefortælling og iscenesættelse. Men udfoldelsen bliver også brugt som et frirum til afslapning og genopladning, og det må aldrig blive mere alvorligt, end at det samtidig er ”helt vildt sjovt”. Legen bliver et omdrejningspunkt for aktiviteten, og derfor fravælger de unge ofte den formelle forening til fordel for at udfolde sig i uafhængige grupper eller projekter sammen med deres ”legekammerater”. Gennem legen skaber de sig selv, samtidig med de skaber fællesskaber med andre unge.” (Magiske øjeblikke, 2002, s.87)

De unge henter deres krav og kvalitetskriterier fra leg. Støder de panden mod stive organisationsstrukturer med formænd, bestyrelser og vedtægtsbestemte generalforsamlinger, foretrækker de at gå egne veje, at skabe deres egne projekter og netværk.

Selv om de er mellem 20 og 30 år bruger de helt samme kvalitetskriterier som de 10 – 12 årige, der evaluerede de kulturoplevelser, de var blevet inddraget i som del af Egmontfondens kulturprojekter. Var det godt, så var det:

Sjovt, vildt sjovt, meget godt og meget sjovt, det bedste og sjoveste, også sjovt, helt klart sjovt
Sjovt, spændende og lærerigt, spændende, spændende, spændende

Var det skidt, var det:

Lidt kedeligt, kedeligt, gab - det var kedeligt, kedelige ting at se på, skide kedeligt, bare så kedeligt

Kvalitetskriterierne er ekspressive og emotive. Selv om der kan være uenighed om, hvad der vurderes som henholdsvis sjovt og kedeligt, er der

ikke uenighed om kriterierne og heller ikke uenighed om de værdier, der ligger bag dem. Når det sjove og spændende åbner sig, så

Suger man viden til sig, lærer nye ting, føler sig lidt klogere

Det sjove åbner med andre ord nogle videns- og erkendelsesveje. Det kedelige lukker dem.

Hvilke videns- og erkendelsesveje? Hvad dækker leg over? Lad os fra disse konkrete unge senmoderne mennesker gå tilbage til tiden før modernitet og oplysningstænkning satte de skel mellem børn og voksne, barndom og voksendom, leg og arbejde, lyst og pligt, som vi stadig tænker med her i starten af det 21. århundrede. Tilbage til de middelalderlige samfund, hvor skel og tænkning ikke fandtes.

1560. Pieter Breughel. Et folkelivsbillede: Børneleg



Livet udfolder sig på gaden, torvet, pladsen. Der er et mylder af store og små. De er ens klædt og de er i mange forskellige varianter beskæftiget med det samme. Der er størrelsesforskelle, men ingen skelnen mellem voksne og børn. Ingen tænkning, der forbinder børn med leg, voksne med arbejde, børn med lyst, voksne med alvor. Ingen skelnen mellem gode lege og dårlige lege. Der leges.

Hvad er det Breughel fortæller?

Billedet rammesætter et nu, en tilstand, hvor sociale positioner, hierarkier, rang og privilegier for en tid er ophævet. En udfoldelse, der forbinder store og små, mænd og kvinder, piger og drenge, høj og lav på tværs. Det myldrer, men der er samtidig en ro og en opslugthed over billedet. Alle er deltagere, alle er optaget af leg.

Slog vi lyd til, ville der være en larmen, en råben, en grinen – som når skoleklokken ringer, 6.c slår klassekulturen fra, de løsslupne drillerier stiger, der bliver banket på skuldre, klasket på rygge, hugget trøjer, tasker, tørklæder, lavet muntre tilråb på tværs, barske kommentarer på langs, mens alle maser sig ud af klassen, ud i den fritid, der kan løfte de breughelske muligheder.

Er Breughels billede realistisk? Ja – og nej. Gik man ud i en middelalderlig hverdag med et moderne digitalt kamera, ville man kunne møde legene, men ikke samlet idealtypisk som her. Der er gade, markedsplads, torv involveret, billedet er til gengæld støvsuget for arbejde, for sociale forskelle, for privatliv, handel og for magt. Breughels maleri rammesætter eller framer en middelalderlig virkelighed. Væk er alt det sociale, i fokus er alt det kulturelle. Billedet skildrer leg som en fri, selvstændig, almenmenneskelig livssfære, der forbinder os på tværs.

Arbejde, uddannelse, sociale hierarkier skiller. Fritid, kulturliv og leg ophæver og samler på et helt andet grundlag, der ikke umiddelbart handler om social status eller magt. Det handler om smag, om lyst, om sjov, om nydelse.

Hvad betyder det, når en social virkelighed rammesættes og for en tid skifter karakter – når virkeligheden bliver kulturel?

Den hollandske kulturforsker Johan Huizinga noterer det tidligt:

” Play is older than culture, for culture (...) always presupposes human society, and animals have not waited for man to teach them their playing. We can safely assert (...) that human civilization has added no essential feature to the general idea of play. Animals play just like men. We have only to watch young dogs to see that all the essentials of human play are present in their merry gambols. They invite one another to play by a certain ceremoniousness of attitude and gesture. They keep to the rule that you shall not bite, or not bite hard, your brother’s ear. They pretend to get terribly angry. And – what is most important – in all these doings they plainly experience tremendous fun and enjoyment.”

Måden at kontakte hinanden på er forskellig. Man kan bide eller antyde et bid, man kan slå eller foregive at slå – den ene signalerer leg og sjov, det andet konflikt og kamp.

Når signalet er leg og sjov, viger den sociale virkelighed og den kulturelle løfter sig.

Huizinga noterer allerede dette i 1938 i sit banebrydende værk *Homo Ludens*, det legende menneske. Det er zoologen Gregory Bateson, der via sine abestudier løfter iagttagelserne op til egentlig begrebsdannelse: framing – rammesætning.

Et begreb, der er helt centralt, hvis man skal forstå leg og legs virkelighed som et selvstændigt fænomen og med det de centrale forskelle på social virkelighed og kulturel, på de instrumentelle og autoteliske kulturer, vores hverdag er sammensat af.

Små 400 år efter Breughels billede i en tid, hvor de moderne samfunds tænkning i forskelle og modsætninger mellem børn og voksne, leg og arbejde, følelse og fornuft, styrer forskning og tænkning, hvor leg er blevet bestemt som et barnligt fænomen og udforsket med pædagogiske og udviklingspsykologiske målestokke, prøver Huizinga at gå bag om denne modernitetstænkning i legens mulige nyttefunktioner. At befri den.

Hans pointe er, at ser man leg udefra, ser man leg som en subkultur, der tjener den eksisterende kultur, fatter man ikke en brik.

”All these hypotheses have one thing in common: They all start from the assumption that play must serve something which is *not* play (...) Most of them only deal incidentally with the question of what play is *in itself* and what it means for the player. They attack play direct with quantitative methods of experimental science without first paying attention to its profoundly **aesthetic** quality.”

Ingen af disse tilgange til leg har erkendt, at leg er selvstændig, at den framer en anden form for virkelighed, hvor der kan udkæmpes drabelige kampe, hvor der kan skydes, myrdes og alle kan dø – uden at nogen kommer til skade. Leg åbner en kulturel virkelighed, der udspiller sig på æstetisk-symbolske betingelser.

Det er dette æstetiske, han spørger til i sine studier. Når børn og unge mennesker virkelig giver oplevelser kredit, så sker det, som vi så, med vurderingen ’sjovt’. Hvad er legens sjov, spørger Huizinga.

What (is) actually is the *fun* of playing? Why does the baby crow with pleasure? (...) This intensity of, this absorption in, play finds no explanation in biological analysis. Yet in this intensity, this absorption, this power of maddening, lies the very essence, the primordial quality of play. (...) the *fun* of playing resists all analysis, all logical interpretation.

As a concept, it cannot be reduced to any other mental category. (...) It is precisely this fun-element that characterizes the essence of play. Here we have to do with an absolutely primary category of life (...) We may call play a “totality” in the modern sense of the word, and it is as a totality that we must try to understand and evaluate it.”

Kernen I leg er ‘sjov’. Sjov kan ikke forklares logisk. Den undslipper os, hvis vi bestemmer leg som en subkultur eller ser den gennem mulige nyttefunktioner. Leg tjener intet andet end leg. Opslugtheden, intensiteten, kraften kan ikke forklares udefra. Derfor må leg ses som en primær menneskelig livsform, en selvberoende kultur, der kun kan gribes og begribes på egne præmisser.

Det er faktisk det, Breughel gør. Han skildrer leg som en særlig menneskelig sfære. Set udefra er aktiviteterne meningsløse, set indefra giver de mening for dem, der leger. Breughel skildrer opslugtheden, intensiteten, meningen.

Når den sociale virkeligheden for en stund ophæves, og den kulturelle virkelighed, leg framer, dukker frem, så er det en helt anden livsforståelse og helt andre regler og normer, der hersker, mens det står på.

Det er denne livsforståelse den russiske litteraturforsker Bakhtin åbner for os i sine studier af den middelalderlige folkekultur. Det er en folkelig latterkultur.

Den folkelige latter og dens former er (...) den mindst udforskede del af den folkelige kreativitet. (...) Det største problem er, at den folkelige latters egenart er blevet opfattet fuldstændig forvrænget, fordi den er blevet underlagt fremmede fortolkninger, der først er opstået senere, inden for en borgerlig kultur og en ny tids æstetik.”

Som Huizinga ser, at leg er blevet betragtet med fremmede målestokke, ser Bakhtin, at den folkelige latterkultur er blevet det. Den er et hverdagsæstetisk fænomen, men set med det 18., 19. og 20. århundredes kunstæstetiske briller falder den igennem – som børns valg af pjank, pjat og Potter gør det.

Bakhtin tilbyder os nogle andre briller. Han ser latteren som det overordnet organiserende princip i middelalderlig folkekultur. Den udtrykker et helt andet billede af verden, mennesker og menneskelige relationer. Han bruger karnevalet til at eksemplificere.

” Alle karnevalsfænomener (...) hører til i en helt anden sfære af tilværelsen. Deres visuelle, konkret emotionelle karakter og det stærke element af *leg* i dem gør dem beslægtet med kunst (...) Men den væsentligste karnevalistiske kerne i denne kultur er ikke dens *kunstneriske*, dramatisk visuelle former, og vi har ikke at gøre med en side af kunsten. Den befinder sig i grænseområdet mellem kunsten og livet. Det er i sin essens livet selv, men defineret i et særligt legemønster. (...) Karnevalet er man ikke tilskuer til – man *lever* med i det, og *alle* lever med i det. Så længe karnevalet varer, er der ikke noget andet liv end karnevalslivet. (...) Under et karneval kan man kun leve efter dets love, det vil sige karnevals*frihedens* love. Karnevalet er universelt af karakter, det er en særlig tilstand for hele samfundet, et samfunds genfødsel og fornyelse, som alle er deltagere i.”

Når karnevalet som leg for en stund har ophævet den sociale virkelighed og dens love, bliver latteren det formende, iscenesættende princip. Men det er en særlig latter – ikke en ironisk, ikke en satirisk

”Der er først og fremmest tale om en *festlatter*. Karnevalslatteren er *alfolkelig*, alle ler, det er en social latter; for det andet er den *universel*, den er altså rettet mod alt og alle (herunder mod karnevalsdeltagerne selv),

hele verden fremstår som latterlig, bliver set og opfattet i dette latterlige lys, i sin muntre relativisme; og for det tredje er denne latter *ambivalent*: den er glad og munter og samtidig hånlig og degraderende; den negerer og bekræfter, begraver og genføder på samme tid. (...) Det er en latter, der også er rettet mod den leende selv.”

Alt, hvad der formes og iscenesættes skal forstås med karnevalet som ramme og med denne frugtbare latter og dens genfødende kraft som princip – eder, forbandelser, det obscøne, det kropslige, skældsord antager nye dimensioner og anden betydning. Det æstetiske princip for alle disse formgivninger kalder Bakhtin den groteske realisme.

Hermed står vi med et teoretisk grundlag, en nøgle til at forstå og skelne mellem de forskellige kulturtyper, vi – og børn - lever i og med til daglig: de instrumentelle, der knytter sig til uddannelses- og arbejdsliv, og de autoteliske metakulturer, der udspringer af leg og knytter sig til fritid og til kulturliv. Lad os vende tilbage til børn og til termen ’børns kultur’, som ofte misforstås og forbindes med de produkter, børn også frembringer

Børns kultur

Jeg løber, fordi jeg elsker kjeks! Sådan stod der med barnlig, kejtet skrift på de norske flybusser, illustreret af en tegning af en lille springende tændstikmand. Løb han, fordi han som en god norsk gut havde lært af de

norske anti-fedme-kampagner? Nej, han løb, fordi selve det at løbe udtrykker kiksekærligheden. Børns kultur kommunikerer i handlinger.

Når man spiser koldskål, bliver man en kammerjunker! konstaterede en 5-årig knægt. I børns kultur kan man blive, hvad man spiser. Den omgås dagligt med forvandlinger.

Man kan ikke lege det, når det er rigtigt! Svarede den 4-årige hovedrystende, da hans trætte mor kl. 19.15 forsøgte at afbryde hans leg med klodser med et: Skal vi to ikke lige lege, at du skal i bad og i seng? Børns kultur omgås dagligt med den æstetisk-symbolske dimension, hvor alt kan ske. Men intet sker nogensinde rigtigt.

Når I synes krig er så frygtelig, hvorfor holder I så ikke op? Et velkendt børneudsagn, vi voksne ofte ryster på hovedet af. Naivt? Under alle omstændigheder centralt i børns kultur. De sætter aldrig selv gang i aktiviteter, de ikke bryder sig om!

Det er udsagn, der bringer os midt ind i hjertet af børns kultur. En kultur, der handler og argumenterer konkret og ekspressivt. En kropslig kultur med rødder i folkekultur, latterkultur, karnevalskultur og med dyb sans for det skæve og det groteske.

En kultur, der skelner skarpt mellem social og kulturel virkelighed. Den første er der altid, den anden skaber man selv. Kulturel virkelighed er der kun som en 4. dimension, **mens** man løber, hopper, gynger, synger, leger, lytter, læser, ser, spiller, snakker, griner, gruer. En æstetisk-symbolsk eksistensform i nu'et. Det er denne 4. – æstetisk-symbolske - dimension, der er hjertet i børns kultur. De arbejder på at etablere den – om ikke andet, så blot for et par minutter eller to – hver eneste dag.

Her leger man ikke for at lære. Man lærer **for at kunne** lege. Leg kræver nemlig legemønstre, fortælle-mønstre, spil-mønstre, bevægelsesmønstre, genrer, karakterer, figurer, metre, metrikker, rytme for at kunne blive til.

Skal man øve sig i ugevis for at beherske 8 forskellige gakkede gangarter til perfektion, for at kunne dø på 7 forskellige måder, **skal** man kunne spille trompet eller trommer eller gennemlæse tunge engelske manualer, skal man have læst Potter eller Pullman for at kunne snakke med, så gør man det. Øver og øver og øver til det sidder, læser og læser til det er der. Fordi det er betingelsen for at kunne deltage og sammen med andre løfte den 4. dimension for en stund eller to.

Hvad der læres her og hvad der efterspørges er helt anderledes end i de andre, de instrumentelle kulturer, der er del af vore hverdage. Børns kultur er en legekultur. Legekulturer er folkelige latterkulturer.

De instrumentelle kulturer kender vi alle. Det er dem, vi har sat i højsædet, det er dem, vi har prioriteret. De knytter sig til børns pædagogiske institutioner, til skoler og videregående uddannelser og for voksnes vedkommende til arbejde, arbejdsliv og efteruddannelse. De er forskellige, men de er alle omfattet af udefrakommende, overordnede målsætninger: Love, læreplaner, resultatkontrakter, handlingsplaner rammesætter og styrer de aktiviteter, der skal finde sted. De vil og skal noget med os. Resultaterne kan testes – og de bliver det! Nåede du dit arbejde, fik du lavet dine lektier, har du lært, det du skulle. Vi tester det!

De autoteliske metakulturer er vi ikke helt så tæt inde på livet af. De knytter sig til hverdagens pauser - til fritid og kulturliv. Også de er forskellige. Nogle er folkelige, andre er professionelle, kunstkulturer. Men de overordnede principper, der styrer er de samme. Her er ingen udefrakommende målsætninger. Her styrer, vælger, vrager og vurderer vi selv.

Den danske legekulturforsker Carsten Jessen bestemmer dem sådan:

”Metakulturer er selvstændige, autoteliske kulturelle systemer, som ikke henter deres betydning og mening uden for sig selv. De opretholder deres egen realitet, der er ligeværdig med al anden virkelighed. Netop sådan kan de kulturelle systemer, der skaber og opretholder leg og legende situationer betragtes. De er systemer, hvis eneste motivation og formål er

at etablere leg. Leg er ikke et appendiks til kulturen, den har (...) sine egne kulturer, som omfatter stilarter, æstetik, institutioner og organisationer.”
(Jessen 2001)

Børn kultur er en sådan autotelisk kultur. Den er folkelig. Den hugger fra andre og omsætter. Den handler om for kortere eller længere tid at sætte de instrumentelle kulturers krav og normer ud af kraft, at skabe gang i den, lave sjov og meningsfuldhed her og nu.

Lad os tage et opklarende eksempel – fra verdenslitteraturen.

Der er gået 63 år siden Astrid Lindgrens Pippi Langstrømpe udkom og fortællingen om hendes ultrakorte skoletid blev kendt.

”Det er uretfærdigt,” sagde Pippi strengt (...) Det er ganske uretfærdigt! Jeg har ikke i sinde at finde mig i det!”

”I hvad for noget ?” spurgte Tommy.

”Om fire måneder er det jul, og så får I juleferie. Men jeg, hvad får jeg?”
(...) ”Ingen juleferie. Ikke den allermindste juleferie,” sagde hun klagende. Det kan ikke blive ved at gå. I morgen begynder jeg i skolen.”

Pippi går i skole, så hun kan få ferie og fritid. ”Retfærdighed frem for alt”, som hun siger.

Med Pippi vandrer børns kultur – og med den kulturlivet - for et par timer ind i svensk skole i 1945. To kulturer mødes. Pippis folkelige kultur, der handler om at kvalificere samvær i nu'et - gøre det meningsfuldt, sjovt, udfordrende - støder sammen med skolens oplysningskultur, der handler om at kvalificere for fremtiden. Børn som beings støder sammen med børn som becomings. Den ene kultur styres af nu'et og nydelsen, den anden styres af fremtiden og nytten.

Det går, som vi ved, ikke godt. Pippi trækker på hele sit brede kulturelle register, hun gør, hvad hun kan for at gøre samværet i skolen til at give mening. Men – hvad der er meningsfuldt i hendes hverdagskultur, er meningsløst -uartighed og provokation - i skolens.

”Ingen pige, der bar sig ad som Pippi, kunne få lov til at gå i skole, selv om hun nok så gerne ville.”

”Har jeg opført mig dårligt?” sagde Pippi meget forbavset. ”Jamen, det anede jeg slet ikke,” sagde hun og så meget bedrøvet ud.

Fortællingen om Pippi handler om, at livet er mere end skole. Og at det mere kræver kvalifikationer og kompetencer, som skolen, hverken kan eller skal klare.

Vi har alle taget Pippi til os. Men har vi lært af fortællingen om hende?

Det er to kulturer, to kulturtyper, to liv, der støder sammen i fortællingen om Pippis skoletid: børns kultur og skolekultur, kulturliv og uddannelsesliv

Hvad er forskellen?

Skolekulturen er en instrumentel kultur, børns kultur er en autotelisk kultur. Lad os lige stille de centrale forskelle mellem dem op – som forskelle mellem kulturliv og uddannelsesliv:

Kulturliv	Uddannelsesliv
<u>Felt:</u> Et æstetisk felt – evner til at omgås med det æstetisk-symbolske i praksis	Felt: Et pædagogisk og didaktisk felt – evnen til at analysere, vurdere, kritisere kulturelle oplevelser
<u>Drivkraft:</u> Skabe mening og betydning her og nu – sjov, spænding, udfordring	<u>Drivkraft:</u> Udvikling af faglige og fagmålsbestemte kompetencer
<u>Perspektiv:</u> børneperspektiv – børns perspektiv – deltagerperspektiv – børn som beings	<u>Perspektiv:</u> Fremtidsperspektiv, arbejdskompetencer, børn som becomings
<u>Redskaber:</u> Ekspressive oplevelses- og	<u>Redskaber:</u> Analytiske udtryks- og

kommunikationsformer	kommunikationsformer
<u>Erkendelsesformer:</u> Sensitive	<u>Erkendelsesformer:</u> Rationelle
<u>Argumentationsformer:</u> Ekspressiv logik og etik	<u>Argumentationsformer:</u> Logisk-begrebslig logik og etik
<u>Læring:</u> Ikke målbar	<u>Læring:</u> <u>Mål- og testbar</u>

Det er kulturpolitikens og kulturformidlingens store opgave at kvalificere NUET, fritiden. Det er det autoteliske kulturer gør.

Læring her kan hverken måles, vejes eller testes. Den kan høres og ses!

Det er uddannelsespolitikens og undervisningens store opgave at kvalificere for FREMTIDEN. Det er det instrumentelle kulturer gør.
Resultaterne her kan testes og måles – og de bliver det.

Det er relationerne mellem de to forskellige centrale kulturtyper, de instrumentelle og de autoteliske metakulturer, som udfordrer både pædagogisk arbejde, undervisning og kulturformidling i dag.

Det er forskellige videns- og læringsbegreber, der er på spil, forskellige metoder, der tages i brug, forskellige erkendelsesveje, der er i fokus. De er

lige centrale, men de må ikke forveksles, de kan ikke erstatte hinanden – og den ene kan ikke tjene den anden! Kan de samarbejde?

Vores og børns kulturliv bygger på de autoteliske kulturer – på dynamikken mellem de folkelige typer og de professionelle. Det er i de pauser, der ikke er belagt med formelle krav, vi selv kan være både skabende, udøvende, oplevende og deltagende. Vi giver en historie til bedste, sætter en cd på, arrangerer en fest, sætter gang i lege, skaber en overraskelse, laver sjov, danser, griner, ler, græder, udveksler meninger, går i teatret, på museer, på biblioteker, i biografen, til koncerter.

Kulturliv retter sig hverken mod uddannelses- eller arbejdsliv. Det retter sig mod os som mennesker. Målet er at berige vore personlige liv, give os redskaber og stof til at skabe godt samvær, så vi kan feste, danse, lege, synge, le, lytte, give os oplevelser, der åbner for latter, gru, grin, gråd, glæde, sorg og spænding, oplevelser, der giver os mulighed for at se døden, livet, terroren, angsten, tabet, lykken – alt det bedste og det værste - i øjnene. Uden at vi sætter livet på spil vel at mærke.

Det er den store pointe ved kulturlivet. Alt foregår på æstetiske betingelser. Derfor kan vi opleve ekstrem glæde, ekstrem sorg, ekstrem fare, opbygge en fond af æstetiske erfaringer – uden at dø af det. Det tjener vores følelsesmæssige rigdom, vores tavse kropslige erfaring, vores muligheder for at forbinde nu'et i hverdagen med mening og betydning.

Fra børn er helt små, bruger vi kroppen, når vi kommunikerer med dem. Vi lægger stemmen om, så den bliver et instrument. Vi bruger alle kroppens formgivende og kommunikerende muligheder. Er de urolige, griber vi instinktivt til lyd og bevægelse: til gang, til vuggen, til sang. Keder de sig, kalder vi på de små trick, der kan bringe smil, forskrækkelse, glæde og latter frem og skabe godt samvær – borte, borte, ting, der tabes, men dog gribes, rekvisitter, der kan rytme, bevæge sig, tale. Æstetiske mønstre, redskaber og rekvisitter, der bryder vane og hverdag, som transformerer og for en tid skaber oplevelse og oplevelsesrum.

Punktum, punktum, komma, streg – sådan tegnes Nikolaj!

Ej-sikkelej-sikke-ladetus-killi-milli-maxi-kuksi-kaksi-esrom, pyt!

Victor, Victor, vi, vi, vi, vi, vi – vi-ic-tor, vi-ic-tor, vi-ic-tor. Hej!

Skal vi rigtig more os med de tremåneders, mens vi skifter ble, griber vi til de gamle sanglege, hvor numsen kildes, håret kløes, mens vi synger og vugger:

Kyllingelår, kyllingelår

Pille rejer, pille rejer

Pille kyllingelår

Salami

Salami

Pille rejer, pille rejer

Pille kyllingelår

Salami

Salami

Pille rejer

Pille kyllingelår

Umiddelbart meningsløst – en formgivende kombination af rytme, stemme, ord, bevægelse og gestik – som det er svært at aftvinge store eksistentielle sandheder eller grundlæggende moralske værdier.

Til gengæld virker det!

Det viser sig, at vore kroppe besidder et lager af kulturelle udtryksformer, som vi spontant tager i brug, når der er spædbørn i farvandet. Det er grundlaget for vores kulturliv.

Når de falder til ro, opgiver kedsomheden og giver sig hen til smil og latter, er det lykkedes. Vi har for en tid skabt godt samvær og kvalitet i nu'et.

Har vi lært det i skolen? Nej, vi har lært det i praksis! Fra bedsteforældre, forældre, venner, der har hugget fra andre, omsat oplevelser og brugt det

sammen med os. Vi har lagret det i kroppen. I den forstand har vi del i en folkelig kulturtradition, man ikke kan læse, studere eller tænke sig til.

Det er dynamikken mellem denne folkelige kulturtradition, vi bærer i kroppen, og den aktuelle kunstneriske udvikling – de professionelle metakulturer, kunstkulturerne, der omgiver os, som er afgørende for udviklingen af vores kulturliv.

Kunst er ikke kultur. (...) Kunst skal ødelægge kulturen, forandre den. Mens kultur handler om å bringe tradisjoner, historie og forestillinger videre, handler kunst om å udfordre forestillingene, sette spørsmålstegn ved historiefortolkningene og tradisjonene. (Ivar Selmer-Olsen 2002)

Kunst – moderne musik, teater, film, billedkunst, dans, medier, computerspil fysisk og på nettet – de professionelle kunstneriske metakulturer, bliver dermed en væsentlig del af den dynamik, der sikrer, at vores folkelige kultur er i bestandig udvikling og omvæltning. De kunstneriske og kulturelle oplevelser er et lager, vi kan stjæle fra - et mønster, en gåde, en vittighed, en figur, en form, en farve, nogle replikker, klange, bevægelser, som kan tages i brug i hverdagens frirum.

Hvad er det, der uddannes til, produceres, iscenesættes, værdisættes og formidles i dette kulturliv? Æstetiske processer og oplevelser!

Hvad er oplevelse?

'Hvad har du så oplevet i dag?' spørger vi vore børn, når de vender hjem fra institutionslivet. Svaret er almindeligvis: Ikke noget! Det er et meget præcist svar.

At noget løser sig ud som en oplevelse forudsætter nemlig et brud med dagligdagens rutiner. Når vi spørger, ønsker vi jo ikke et udførligt referat af dagens gøremål: først stod jeg ud af sengen, så børstede jeg tænder og tog bad, så tog jeg tøj på, så spiste jeg morgenmad, så tog jeg overtøj på....

Vi spørger til det, der gjorde dagen til noget særligt. Til bruddet, til det, der gjorde en forskel.

Børns svar viser, at det sker for sjældent. Deres kultur har nemlig bruddet og transformationen som drivende kraft. De har konstant antennerne ude for at afsøge mulighederne for, at det kan ske. Ligegyldigt hvor de er, forsøger de at kvalificere nu'et – at give hverdagen mening og betydning her og nu, at løfte samvær, forløse grinet.

Hvad skal der til for at skabe en oplevelse i hverdagen:

- et brud på hverdagens rutiner - stoffet
- en distance til det. Det er overstået, det kan ses i bakspejlet, det kan gengives, genspilles

- en transformation fra det faktiske forløb til det fiktive – fra det rædsomme til æstetisk-symbolske niveau, der mimer virkelighed, men absolut ikke er det
- æstetiske redskaber, der kan skabe transformationen: narrative genrer, legemønstre, spilmønstre, bevægelsesmønstre, lyd, metre, rim, rytme.

Vores hverdage beriges af disse evner til at skabe brud, transformere til den 4. æstetisk-symbolske dimension, der både skaber og åbner for oplevelser. Af vore egne evner og af de professionelles. De er livsvigtige for os.

Redskaberne, genrerne, udtryksformerne, mulighederne for fornyelse, henter vi i den professionelle del af kulturlivet. Det er dynamikken mellem kunstneriske oplevelser og vores forskelligartede kulturer, der gør det muligt at kvalificere hverdagene, løfte de samvær i nu'et, der er alfa og omega.

Kan dette kulturliv, der lever på egne æstetisk- symbolske betingelser, puttes ind i institutioner, der styres af udefrakommende fremtidsinteresser, uden at miste noget?

Nej!

Siden 1980'erne har verden ændret sig radikalt. Det æstetiske er blevet demokratiseret. Æstetiske teknikker, udtryks- og kommunikationsformer er taget i brug i hverdagen og en ikke institutionaliseret hverdagskultur har bredt sig som et parallelt frirum mellem de gamle institutionsmonopoler: skolen og kulturinstitutionerne. Den har nu den rolle, styrke og betydning, de to monopoler tidligere besad.

Det er her – i denne hverdagskultur børn primært socialiseres. Det er her, de henter normer, værdier, regler, roller og identitet. Det æstetiskes betydning i børns og unges kultur spiller med andre ord en større rolle for socialiseringen end institutionernes og dagens medier bakker aktiviteterne op – børn er ikke længere alene publikum eller under oplæring, de er også producenter - skriver, tegner, designer, kommunikerer og udvikler.

”Når man former materialer som lyde, bogstaver og billeder, anvender man sine kreative evner på en særlig måde, nemlig til æstetisk produktion Tidligere var sådanne aktiviteter især noget, kunstnere tog sig af, og resultaterne indgik i nøje fastlagte institutionelle rammer på museer, teatre og biblioteker. I dag er æstetisk produktion demokratiseret, ikke mindst på grund af medier og IKT (informations- og kommunikationsteknologi); og den er rykket uden for institutionerne til fritidens mere uformelle rum og rutiner. Æstetisk produktion har altså fået et større omfang, og den har ændret karakter. Børn og unge hører til de første, der tager nye medieudtryk til sig og selv anvender dem. ”

Vi står i dag med nogle børne- og ungdomsgenerationer, som til daglig omgås det æstetisk-symbolske – i leg, i samvær, i kommunikation, i kreativitet.

Vi står med en skole, som ikke har kendt – eller ikke har fået ressourcer til at kende – sin besøgstid.

Vi står i en helt anden type samfund med behov for nye pædagogiske og didaktiske processer, der kan dyrke og styrke de nye sæt af kreative og innovative kompetencer, der efterspørges.

Alligevel er det som om, vi slår autopiloten til og stadig tror, vi kan slå 7 fluer med et smæk. Vi har ikke haft den store respekt for de musiske fag i vore grunduddannelser. En time med lidt sang, musik eller formning hist og pist, så de unge mennesker kunne slappe af, hvile ud og være på igen, når de rigtige, de seriøse fag var på skemaet. Nu har vi brug for de kreative kompetencer, så ind i institutionerne med kunst, kunstnere og kulturoplevelser.

Dermed placerer vi både kunstnere og lærere i en uriasposition, et vejkryds, der ikke er ganske let at håndtere. Vi beder to væsentlige, men vidt forskellige kulturtyper om at samarbejde – men om hvad? Hvorfor? På hvis betingelser? Hvem bestemmer?

At kunstnere leverer kunstneriske oplevelser, der kan bruges som undervisningsmateriale i skolerne er jo ikke nyt. De har jo læst blåstemplet litteratur. Læst og snakket og analyseret. Nogle blev tændt, andre blev vaccineret for livstid.

At skolerne betaler for de kunstneriske oplevelser og dermed bidrager til at opretholde kunstnerisk produktion er heller ikke nyt.

Det har heller ikke meget med samarbejde at gøre.

Skal samarbejdet give mening, skal der formuleres en ny – en 3. - platform, hvor begge parter kan profitere og hvor der udvikles noget nyt.

Hvis skole og undervisning skal beriges, så er det jo ikke kunstneriske oplevelser som indhold, der er brug for. Så er det kunstneriske arbejdsprocesser, sensitive erkendelsesveje, andre måder at gribe stof, opgaver og problemstillinger an på. Så handler det om workshops, hvor verden udforskes på andre måder og med helt andre ekspressive alfabeter. Toner, klange, rytmer, former, farver, flader, bevægelser, sprog. Så handler det frem for alt for ligestilling, om at få de andre veje til viden og erkendelse gjort til en del af skolens fag, at ligestille de analytiske og de musiske fag og deres arbejdsprocesser.

Se det er en platform – hvor metoder og processer gensidigt ville kunne udfordre og inspirere hinanden.

Hvis de kunstneriske miljøer skal beriges, skal de have mulighed for at møde de kreative, innovative processer, der er forbundet med intellektuelt arbejde. Der skal nedlægges myter. Det kreative bliver midtpunkt for sensitive og intellektuelle erobringer!

Hvis børne- og ungdomskulturen – og børns og unges kultur skal beriges, så handler det ikke om at pædagogisere feltet. Tværtimod. Det handler om at skabe et synligt, offentligt tilgængeligt kulturliv, der kan bruges i fritiden. Et kulturliv i egen ret, alle – også institutioner ville kunne profitere af.

Tak

